

Título: JOGOS ONLINE: COMO O COMPORTAMENTO DOS USUÁRIOS EM JOGOS PODEM INFLUENCIAR E IDENTIFICAR SUAS ATITUDES LATENTES NA VIDA ***Autores:** Pedro Henrique Gabriel SILVA; Samuel Carvalho Dos SANTOS

Nos dias atuais a internet se tornou algo normal na vida das pessoas de diversos países. Essa rede de dados proporciona um universo de possibilidades e informações viciantes aos usuários que a utilizam. Sendo feita de códigos criados para serem utilizados por pessoas com o intuito de ficarem online o tempo que for necessário. O presente artigo visa mostrar o comportamento e os motivos dos chamados jogadores trolls que visam atrapalhar outro jogador online, e se tratando de um jogo em que o trabalho de equipe é necessário para alcançar a vitória é totalmente estressante e desmotivador para se continuar a partida. Também visa mostrar os motivos e o que se passa na cabeça dos jogadores tóxicos que são os jogadores que descontam toda a sua frustração e raiva nos companheiros de equipe tornando aquela jogatina desgastante, desmotivadora e estressante para novos e antigos jogadores. Nesse artigo será detalhado o comportamento e explicado os motivos dos mesmos e seus sentimentos ao cometerem tais ações contendo exemplos de comentários feitos por jogadores tóxicos direcionado aos seus companheiros de equipe. O que justifica esse tema é o fato de ambos os jogadores, troll e tóxico, serem prejudiciais a comunidade em que jogadores estão ao praticar ações como a utilização de ameaças, injúrias, difamações, além de comentários sexistas, racistas e xenofóbicos. Estudos indicam que a violência não vem de jogos, assim não sendo algo como causa e efeito, logo é preciso ver a violência com base nos aspectos sociais, econômicos, afetivos etc. O objetivo geral é apontar os comportamentos desses usuários e explicar o que os leva a serem agressivos dentro do ambiente virtual, além de mostrar a realidade proporcionada por esses usuários e os danos que eles podem causar. O ódio gratuito proporcionado por esses usuários é encorajado pelo falso sentimento de anonimato que o virtual proporciona pelo fato de não estarem de frente com outra pessoa. Tais indivíduos acreditam que não são punidos, além de acreditar que as regras da sociedade não são aplicadas a eles no ambiente virtual. Contudo determinado comportamento extraordinário não é ilusório, existe uma tendência a se tornar assim fora daquele ambiente, mas existem fatores que os impedem de manter um comportamento como aquele que apresentam em um jogo ou na própria internet.

Palavras-chave: Psicologia, comportamento, jogos online.*** Apoio financeiro FAPEMIG.**